

UN BETE CD

Prélude

Gérard, journaliste de son état, enquêtait sur ce qu'il pensait être une branche de la Mafia. Mais en fait de mafieux, il espionnait une section de zombies du projet 31 (voir les Peuneuieux). Au bout de quelques mois, il découvrit leur QG, dans un entrepôt dans le 13^{ième} arrondissement de Paris, près de la Seine. Alors qu'il photographiait, il fut surpris mais parvint à s'enfuir. Arrivé chez lui, il fut abattu, non sans avoir eu le temps de mettre les photos sur CD et de l'envoyer à un de ses amis. C'est là que les PJ entrent en scène.

Acte 1

Un des PJ reçoit, au milieu de son courrier, un CD de la part d'un de ses amis, Gérard. Le CD contient des photos de militaires dans un entrepôt. Si les PJ appellent Gérard, personne ne répond, s'ils vont chez lui, personne n'ouvre. En forçant la porte (qui est fermée de l'intérieur), ils découvriront l'appartement dévasté, et Gérard assis, le visage sur la table de la salle à manger, une balle dans la tête. La fenêtre de la salle est ouverte. Une fouille de l'appart révélera que rien n'a été volé (l'argent que Gérard cachait dans la chasse d'eau y est encore), à part les CD, disquettes et tout le matériel informatique. Si les PJ regardent par la fenêtre, ils verront des nacelles de laveurs de carreaux (Gérard habite au 12^{ième} étage). En cherchant bien, on peut remarquer un trou dans le coin supérieur de la fenêtre. Elle a été forcée de l'extérieur. Ça devrait pousser les joueurs à regarder la nacelle qui attend 12 étages plus bas. On peut y trouver une douille coincée entre deux tiges de fer. Un perso militaire ou terroriste reconnaîtra une balle de calibre utilisé par l'armée. Les PJ vont donc se tourner vers le CD.

Le CD

Il contient une vingtaine de photos de militaires et de scientifiques. En étudiant attentivement les photos, on peut remarquer un panneau, ou plutôt une moitié de panneau (photo mal cadrée)

EPÔT
IAL
14

Il y a 15 militaires (1 haut gradé, 3 sous-officiers et 11 soldats) et 4 scientifiques.

Une des photos montre un gros frigo ouvert, et les scientifiques qui en sortent de gros quartiers de viande pour les tendre aux soldats.

Interlude 1

Les 11 zombies sont séparés en deux sections, Alpha et Bêta. Alpha compte 5 zombies, et Bêta 6. C'est Alpha 3 qui a surpris Gérard, c'est donc lui qui a eu le privilège de le nettoyer. Mais il a fait trois erreurs : il a tué Gérard avant de savoir où était le disque, il a laissé un

indice (la douille dans la nacelle), et il a pris la place du laveur de carreau comme on lui avait dit, mais il a préféré le ramener au QG pour le manger. La police va donc s'intéresser à l'histoire, et des gens ont vu le camion du laveur rentrer dans le QG des zombies. Alpha 3 a été puni (une bonne décharge derrière les oreilles), et tout le monde s'est replié dans des fourgons banalisés. Cependant, ils ne savent toujours pas où est le disque, et ils vont surveiller le hangar et l'appart de Gérard.

Acte 2

Si les PJ se renseignent auprès de Lav'Clean (la société qui nettoie les carreaux de l'immeuble de Gérard), ils apprendront qu'un de leurs employés, ainsi qu'un de leur camion, ont disparu. Non, l'employé n'avait rien à se reprocher, ni rien d'autre d'ailleurs.

En fouillant du côté des entrepôts, ils apprendront plus de choses auprès des clochards qui vivent dans le quartier : 1) des gens travaillent dans l'Entrepôt Fluvial n°14 (celui de la photo) ; 2) un camion de laveurs de carreaux est entré dans l'entrepôt, mais il n'est pas ressorti ; 3) le prix du vin a augmenté.

L'entrepôt n'est pas fermé et il n'y a rien à l'intérieur, à part une demi-douzaine de bidons. Ils contiennent tous des déchets et des bouts de papier (des rapports et des ordres de missions) à moitié brûlés (comme si on avait voulu effacer des traces en catastrophe). Un des bidons contient des vêtements pleins de sang (il s'agit de ceux du laveur), eux aussi à moitié brûlés. Une rampe en pente douce conduit à la Seine. En regardant attentivement (ou en plongeant pour les plus téméraires), on peut voir une portière de fourgonnette à 3 mètres environ sous l'eau. On peut même distinguer un dessin : un seau et une casquette (le logo Lav'Clean).

Les PJ se retrouvent donc avec un entrepôt vide et des preuves de meurtre.

Interlude 2

Les militaires, qui ont repéré les PJ, décident de leur tendre un piège, pensant à juste titre que ce sont eux qui ont le disque. Comme il commence à y avoir beaucoup de morts, et qu'ils souhaitent rester discrets, ils n'attaqueront pas de front.

Acte 3

Les PJ sont contactés quelques heures plus tard par un des clochards qu'ils ont interrogé. Il leur remettra une cassette d'eux sortant de chez Gérard et de l'entrepôt. La cassette est accompagnée d'un mot : « si vous ne voulez pas que cette bande arrive à la police, rendez-vous sur le Pont Neuf, à 3h00, avec le disque ». Interroger le clochard ne servira à rien, il a été payé par un homme en imper, avec un chapeau mou et des lunettes. Une fois que les PJ auront bien cogité, ils iront sûrement au RdV. Là, un homme en imper les attend, accoudé à la balustrade. Il s'agit d'un des militaires. Une des sections (Bêta) attend dans un fourgon non loin du pont. L'homme exige de récupérer le disque, et dès que c'est fait, il bipe les zombies, qui sortent du fourgon pour nettoyer les témoins. A cause de la présence du militaire et également comme la nuit on voit un peu moins bien, ils n'oseront pas y aller trop fort, vos joueurs ont donc une chance de s'en tirer. Ils peuvent même nettoyer la section, ça ne changera quasiment rien à la suite des événements. S'ils tuent tous les zombies, ils

s'apercevront que le contact a profité du combat pour se faire la belle. Les PJ peuvent donc se venger en pillant le van de la section (il y a plein de chargeurs, ainsi qu'un peu d'électronique (pour une valeur de 300 euros)) avant que la police n'arrive. D'ailleurs on les entend au loin...

A partir de là, deux options : soit les joueurs ont donné le CD original, soit ils ont donné un autre CD, ou l'original après en avoir gardé une copie. S'ils ont donné l'original, ils seront tous cambriolés une semaine plus tard. Tout leur matériel informatique, ainsi que tous leurs CD, disparaîtront...Fin de l'histoire.

Par contre, si vos joueurs ont réfléchi (ça arrive), et qu'ils ont donné un faux (s'ils ont donné l'original après avoir fait des copies, dites leur qu'on peut remarquer que le CD a été copié), les militaires mettront leur menace à exécution : ils enverront la bande à la police. Les PJ seront recherchés comme des criminels moyens (pas de chasse à l'homme à l'échelle du territoire), mais s'ils ont fait l'erreur de tuer des flics, ils deviendront des ennemis publics pas loin derrière Quentin. Parallèlement, ils seront harcelés par les zombies survivants, qui les attaqueront par groupe de trois pour les capturer. Ces attaques doivent se produire à n'importe quel moment, pour faire peur aux joueurs (si vos joueurs établissent des tours de garde pour dormir, bravo vous avez réussi).

Dernier Acte

Les PJ sont suivis par la police et des militaires. Ils finiront bien par se faire attraper par un des camps.

S'ils sont capturés par la police, le disque sera récupéré par les militaires (à moins que vos joueurs vous aient précisé qu'ils l'enfermaient dans un coffre à la banque), et eux iront en prison pendant deux jours, en attendant d'être transférés vers une prison de haute sécurité avec d'autres criminels et Résistants. Pendant le transfert, les militaires attaqueront, pour tuer les témoins au seul moment où ils sont accessibles. Au plus fort du combat, des résistants, qui avaient pour but de libérer leurs camarades emprisonnés, interviendront et mettront les militaires en déroute. Les PJ pourront rejoindre la résistance, en tant que criminels recherchés.

S'ils sont capturés par les militaires, ils seront amenés dans une ferme, pas très loin de Paris, et ils seront torturés pour retrouver le disque. Mais les militaires ont mal choisi l'endroit, puisque cette ferme sert aussi de QG à un groupe de terroristes, qui revient justement d'un exercice. Gageons que les PJ arriveront à fuir pendant le combat. Ils ne seront plus inquiétés par les militaires.

Enfin, la dernière possibilité est que les PJ arrivent à se débarrasser des zombies. Dans ce cas, les militaires vivants passeront à l'attaque, après s'être assurés que les scientifiques n'iront rien dire à la hiérarchie (on retrouvera leur corps deux jours plus tard dans la Seine). Si les PJ survivent au combat, ils ne seront plus pourchassés par les militaires. La police, ça reste une autre histoire. La meilleure solution reste de faire porter le chapeau aux militaires morts.

LES PEUNEUJEUS

Les ZOMBIES

Prenez ceux de Fait des Râles, page 78. Si vous ne l'avez pas (honte sur vous ! !), prenez celles des militaires présents à la fin du livre de base, en augmentant toutes les compétences de 15%, et en leur donnant les pouvoirs suivants : Sentir la proie, Berserk, Griffes et Vitesse lente.

Equipement : équipement type du commando (cagoule, pleins d'armes...). Après le RdV, ils ont des balles caoutchouc, pour assommer sans (trop) abîmer la cible.

Les MILITAIRES

Ils ont eu vent des expériences du projet 41, et ont décidé de mettre leur propre projet au point : le projet 31. Ils ont choppés des zombies et leur ont implanté une puce de contrôle. Ils ont donc un groupe, pas super performant puisque sur les 11 zombies, 7 n'étaient pas des soldats ou assimilés de leur vivant. Tout cela s'est fait sans l'accord de la hiérarchie, ce qui explique qu'ils n'appelleront pas les copains à la rescousse, et également qu'ils essaieront de rester relativement discrets. Ils tiennent à tout prix à éviter les fuites, de peur des représailles. Pour les caracs, voir celles des militaires du scénario du livre de base.

Les SCIENTIFIQUES

Ils ont été embringués dans cette histoire par ce qu'ils étaient là au mauvais endroit au mauvais moment : les militaires cherchaient des scientifiques, et ils sont tombés sur eux. Ils les ont donc plus ou moins kidnappés. Les scientifiques ne sont pas là de leur plein gré, et les militaires savent qu'à la première occasion ils s'enfuiront. Pas besoin de caracs, ils n'interviennent qu'en photo dans l'histoire.